바둑수풀이

도움말



평양기술총회사

주체101(2012)

차 례

1. 프로그람의 소개

바둑은 수천년의 오랜 력사를 가진 우리 민족의 고유한 민속놀이로서 어린이로부터 시작하여 늙은이에 이르기까지 많은 사람들이 즐겨하는 오락입니다.

바둑은 우리 나라뿐아니라 중국, 일본을 비롯한 세계 여러 나라들에 널리 전파되였으며 국내외에서 바둑선수권대회들이 활발히 진행되고있습니다.

평양기술총회사에서는 국내와 해외에 바둑을 광범히 보급하고 바둑애호가들과 전문가들의 바둑수준을 높이기 위한 목적으로 《바둑수풀이》프로그람을 개발하여 내놓았습니다.

《바둑수풀이》에서는 바둑의 력사와 오늘의 현실태, 바둑과 관련한 일화를 비롯하여 바둑과 관련한 상식들을 알기 쉽게 서술하고있습니다.

또한 바둑에서 리용되는 기초적인 개념들과 수법들을 생동하게 보여주고있습니다.

프로그람에서는 바둑에서 많이 리용되는 수법들을 361개의 각이한 문제들로 분류하고 그에 해당한 풀이법들을 구체적으로 보여주고있습니다.

《바둑수풀이》는 바둑애호가들과 전문가들은 물론 초학도에 이르기까지 바둑을 배우고 바둑수준을 높이는데 적극 이바지하게 될것입니다.

2. 프로그람의 기능

2.1. 기본화면

기본화면의 대면부는 다음과 같습니다.



그림 2-1 기본화면

우리 민속놀이 바둑: 이 항목을 선택하면 우리 민속놀이 바둑창문으로 이동합니다.

바둑기초지식: 이 항목을 선택하면 바둑기초지식창문으로 이동합니다.

수풀이실: 이 항목을 선택하면 수풀이실창문으로 이동합니다.

도움말: 이 단추를 누르면 도움말이 현시됩니다.



단추를 누르면 프로그람이 끝납니다.

2.2. 우리 민속놀이 바둑

우리 민속놀이 바둑의 대면부는 다음과 같습니다.

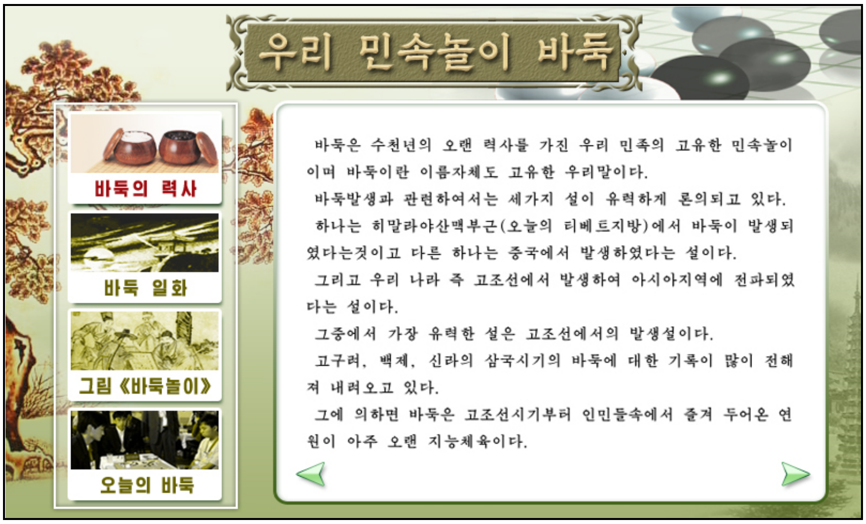


그림 2-2 우리 민속놀이 바둑화면

바둑의 력사: 이 항목을 선택하면 바둑의 력사가 현시됩니다.

바둑 일화: 이 항목을 선택하면 바둑에 대한 일화가 현시됩니다.

그림 《바둑놀이》: 이 항목을 선택하면 그림 《바둑놀이》에 대한 설명이 현시됩니다.

오늘의 바둑: 이 항목을 선택하면 바둑의 현재상황에 대하여 현시됩니다.

: 이 단추를 누르면 선택된 항목의 이전페지가 현시됩니다.

▶: 이 단추를 누르면 선택된 항목의 다음페지가 현시됩니다.

2.3. 바둑기초지식

바둑기초지식의 대면부는 다음과 같습니다.



그림 2-3 바둑기초지식화면

목록: 여기에서는 바둑의 기초개념들을 배렬합니다.

목록에서 선택된 항목은 빨간색으로, 선택되지 않은 항목은 검은색으로 표시하였습니다.

◀: 이 단추를 누르면 선택된 항목의 이전페지를 보여줍니다.

이전페지가 있으면 활성화된 단추로, 없으면 비활성화된 단추로 표시됩니다.

▶: 이 단추를 누르면 선택된 항목의 다음페지를 보여줍니다.

다음페지가 있으면 활성화된 단추로, 없으면 비활성화된 단추로 표시됩니다.

2.4. 수풀이실

수풀이실의 대면부는 다음과 같습니다.



그림 2.4 수풀이실화면

초급/중급: 초급문제와 중급문제를 절환합니다.

초급문제는 181문제, 중급문제는 180문제가 있습니다.

 : 이 단추를 누르면 첫문제가 선택됩니다.

현재문제가 첫문제이면 이 단추는 비활성화상태로 됩니다.

 : 이 단추를 누르면 이전문제가 선택됩니다.

현재문제가 첫문제이면 이 단추는 비활성화상태로 됩니다.

: 이 단추를 누르면 다음문제가 선택됩니다.
현재문제가 마지막문제이면 이 단추는 비활성화상태로 됩니다.

: 이 단추를 누르면 마지막문제가 선택됩니다.
현재문제가 마지막문제이면 이 단추는 비활성화상태로 됩니다.

정확한 답: 이 단추를 누르면 선택된 문제의 답에 대한 설명문이 표시되며 **자동보기**단추, 단추, 단추가 표시됩니다.

다시하기: 이 단추를 누르면 선택된 문제에 대한 설명문이 표시되며 **자동보기**단추, 단추, 단추를 표시하지 않고 바둑판의 상태를 초기상태로 표시합니다.

자동보기: 이 단추를 누르면 선택된 문제에 대한 답을 바둑판에서 자동적으로 보여줍니다.

: 이 단추를 누르면 선택된 문제에 대한 답의 이전상태를 보여줍니다.

: 이 단추를 누르면 선택된 문제에 대한 답의 다음상태를 보여줍니다.

☞ 수동적인 문제풀이방법은 다음과 같습니다.

정확한 답단추를 선택한 상태에서는 수동적으로 문제를 풀 수 없습니다.

이 상태에서 문제를 수동으로 풀기 위해서는 **다시하기**단추를 눌러야 합니다.

바둑알을 바둑판에 배치할 때에 틀리게 배치하였을 때에는 《틀렸습니다.》통보문이 표시되며 다음부터는 바둑알을 배치할수 없습니다.

이때에도 역시 **다시하기**단추를 눌러 처음부터 다시 시작하여야 합니다.

바둑판을 배치할 때 《다시하십시오.》통보문이 나오면 마지막으로 놓았던 바둑알이 없어지며 다시 바둑알을 배치할수 있습니다.

바둑알을 정확히 다 놓았으면 《맞았습니다.》라는 통보문이 표시됩니다.

이후에는 바둑알을 다시 놓을수 없으며 다시하려고 하는 경우에는 **다시하기**단추를 선택하여야 합니다.